



บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ โรงเรียนบ้านร่องหวาย อ.เวียงเชียงรุ้ง จ.เชียงราย

ที่ พิเศษ/๖๔

วันที่ ๒๓ กันยายน ๒๕๖๔

เรื่อง รายงานการอบรมหลักสูตรที่ ๓ : มุมมองใหม่ของการบริหารจัดการศึกษาและการพัฒนาทักษะผู้เรียนรู้
สู่การเป็นพลเมืองยุคดิจิทัลของโลกแห่งศตวรรษที่ ๒๑ "Reimagined Education & Learner for
Global Digital Citizenship in ๒๑st Century."

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านร่องหวาย

ด้วย นางนงเยาว์ สมวัน ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการ โรงเรียนบ้านร่องหวาย ได้เข้าอบรม
หลักสูตรที่ ๓ : มุมมองใหม่ของการบริหารจัดการศึกษาและการพัฒนาทักษะผู้เรียนรู้สู่การเป็นพลเมืองยุคดิจิทัล
ของโลกแห่งศตวรรษที่ ๒๑ "Reimagined Education & Learner for Global Digital Citizenship in ๒๑st
Century" ในวันเสาร์ที่ ๑๘ กันยายน ๒๕๖๔ เวลา ๐๙.๐๐ – ๑๒.๐๐ น.นั้น

บัดนี้ การอบรมดังกล่าวได้เสร็จสิ้นแล้ว ข้าพเจ้าจึงขอรายงานผลการอบรม ดังเอกสารแนบท้าย

จึงเรียนมาเพื่อโปรดทราบ

ลงชื่อ.....

(นางนงเยาว์ สมวัน)

ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการ

ความคิดเห็นของผู้ผู้อำนวยการโรงเรียน

.....
.....
.....

ลงชื่อ.....

(นายอำนาจ อินชัย)

ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านร่องหวาย

คำนำ

เนื่องด้วยสำนักเทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอน สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ ร่วมกับ บริษัทไมโครซอฟท์ (ประเทศไทย) จำกัด ได้มีการจัดอบรมในโครงการพัฒนาหลักสูตร
สมรรถนะครูดิจิทัล OBEC Microsoft Innovative Educator จำนวนทั้งหมด ๗ หลักสูตรซึ่งประกอบได้ด้วย
หลักสูตรที่ ๑ : NEXT Normal Education Reimagined การบริหารจัดการการเรียนการสอน
ออนไลน์ พร้อมประสบการณ์จริงจากผู้บริหารสถานศึกษา

หลักสูตรที่ ๒ : กลยุทธ์การจัดการเรียนการสอนและการจัดประชุมออนไลน์ให้มีประสิทธิภาพใน
ยุค NEXT Normal (Virtual Classroom and Meeting Guide, Steps and Best Practices in NEXT
Normal)

หลักสูตรที่ ๓ : มุมมองใหม่ของการบริหารจัดการศึกษาและการพัฒนาทักษะผู้เรียนรู้สู่การเป็น
พลเมืองยุคดิจิทัลของโลกแห่งศตวรรษที่ ๒๑ "Reimagined Education & Learner for Global Digital
Citizenship in ๒๑st Century"

หลักสูตรที่ ๔ : การสร้าง Blended Learning Platform for NEXT Normal Education
Reimagined ด้วย Microsoft ๓๖๕

หลักสูตรที่ ๕ : การออกแบบและเลือกอุปกรณ์ Smart & Safety Virtual Classroom ด้วย
Microsoft Windows

หลักสูตรที่ ๖ : การสร้างสื่อความรู้แบบปฏิสัมพันธ์บนแพลตฟอร์มการจัดการประสบการณ์การ
เรียนรู้ Microsoft ๓๖๕ (Interactive Knowledge Media Development on Learning Experience
Platform)

หลักสูตรที่ ๗ : การจัดการสอบดิจิทัลรองรับการเรียนการสอนรูปแบบผสมผสานอย่างปลอดภัย
(Secure Digital Assessment for Hybrid Learning)

ข้าพเจ้าขอขอบคุณสำนักเทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอน สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
กระทรวงศึกษาธิการ ร่วมกับ บริษัทไมโครซอฟท์ (ประเทศไทย) จำกัด และผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องทุกฝ่าย ที่มีส่วนร่วม
ในการจัดอบรมในครั้งนี้เพื่อให้บุคลากรทางการศึกษาได้นำแนวทางไปต่อยอดและเป็นวิธีปฏิบัติเพื่อให้เกิดผล
การจัดการเรียนรู้ที่ลงสู่ผู้เรียนอย่างสูงสุด ในสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา ๒๐๑๙
(COVID-๑๙)

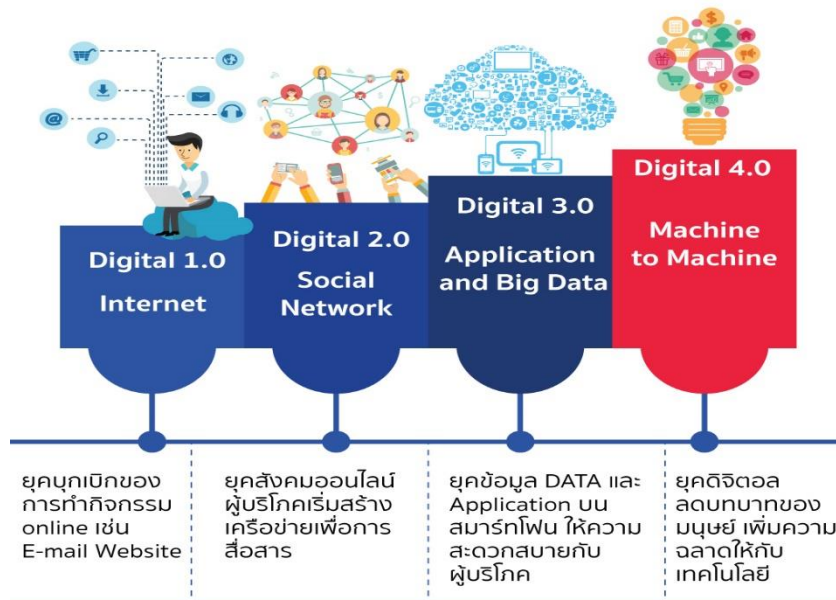
นางนงเยาว์ สมวัน

สารบัญ

เรื่อง	หน้า
บันทึกข้อความ	ก
คำนำ	ข
สารบัญ	ค
เอกสารประกอบการประชุม	1
ภาคผนวก	5
ภาคผนวก ข ภาพเกียรติบัตร	23

หลักสูตรที่ ๓ : มุมมองใหม่ของการบริหารจัดการศึกษาและการพัฒนาทักษะผู้เรียนรู้สู่การเป็น
พลเมืองยุคดิจิทัลของโลกแห่งศตวรรษที่ ๒๑ "Reimagined Education & Learner for Global
Digital Citizenship in ๒๑st Century"

การแบ่งยุคดิจิทัล



Digital ๑. ยุคของอินเทอร์เน็ต

คำจำกัดความของ Digital ๑.๐ คืออินเทอร์เน็ต เป็นยุคที่เกิดขึ้นเมื่อสิบกว่าปีที่ผ่านมา เป็นจุดเริ่มต้นของการใช้เว็บไซต์ และอีเมล Digital ๑.๐ เป็นการเปลี่ยนผ่านครั้งยิ่งใหญ่จากโลกออฟไลน์มายังออนไลน์ เปลี่ยนจากการส่งจดหมายติดแสตมป์ เป็นเป็นอีเมล ที่สะดวกรวดเร็วขึ้น และการเปลี่ยนแปลงนี้ได้เกิดผลกระทบใหญ่ที่ทำให้บางสิ่งบางอย่างในโลกออฟไลน์ที่เคยใช้งานอยู่เดิมได้หายไปและเกิดปรากฏการณ์ใหม่ๆ ที่มีการเปลี่ยนแปลงและก้าวไปข้างหน้าไม่หยุดยั้งสิ่งที่เกิดขึ้นทางธุรกิจในปีในยุค Digital ๑.๐ คือ องค์กรเริ่มมองเห็นโอกาสทางดิจิทัล ในยุคแรกของเว็บไซต์จึงเป็นยุคของการใช้เว็บไซต์แทนโบชัวร์ที่มีความมูลครบถ้วน, ใช้ติดต่องานเชิงพาณิชย์ สร้างความน่าเชื่อถือ เปิดสำนักงานเสมือนที่สามารถทำงานได้ ๒๔X๗ ไม่มีวันหยุด

Digital ๒.๐ ยุคแห่งโซเชียลมีเดีย

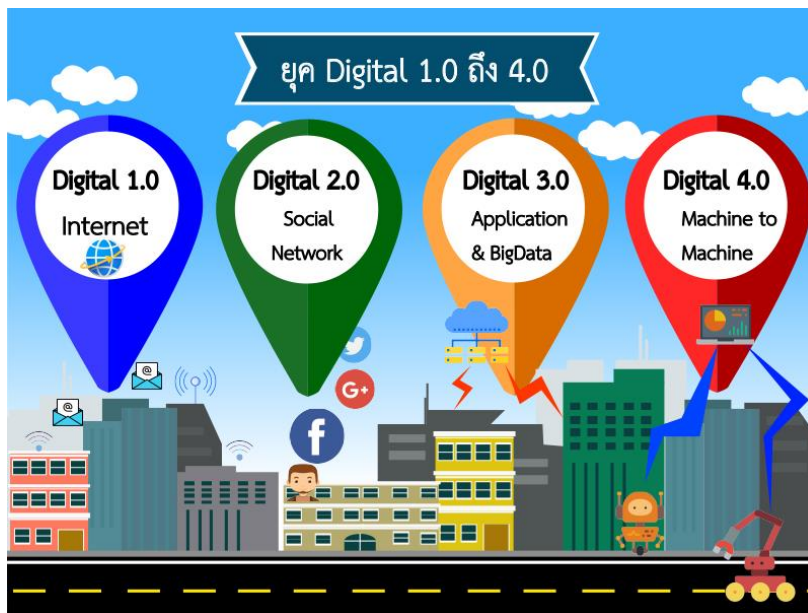
จากจุดเริ่มต้นของโซเชียลมีเดียคือการร่วมเพื่อนในสังคมออฟไลน์มาสู่ออนไลน์ และขยายพฤติกรรมการใช้งานสู่ยุคคอนซูเมอร์โซเชียลเน็ตเวิร์คเป็นสื่อหลักในการสื่อสาร จากการที่โซเชียลมีเดียเข้ามาอยู่ในมือถือในยุคนี้เป็นยุคของนักธุรกิจมองเป็นเครื่องมือในการวัดผลที่รวดเร็ว และเห็นทิศทางอำนาจต่อรองย้ายมาที่ผู้บริโภค จากอิทธิพลของโซเชียลมีเดียที่เปลี่ยนให้ผู้บริโภคเป็นผู้สร้างคอนเทนต์ได้เองในส่วนของแบรนด์โซเชียลมีเดียได้กลายเป็นเครื่องมือที่ช่วยให้แบรนด์รู้จัก สร้าง Relationship กับลูกค้าได้แน่นแฟ้นขึ้น รวมถึงการเป็นเครื่องมือที่ช่วยในการทำ Marketing Contact Service และมาซึ่งการขายสินค้าในที่สุด

Digital ๓.๐ ยุคของบิ๊กดาต้า อนาคตโลก / คลาวด์คอมพิวติ้ง / แอปพลิเคชัน

โซเชียลมีเดียประสบความสำเร็จจากแพลตฟอร์มที่สามารถใช้งานได้ทั่วโลก และการเติบโตของโซเชียลมีเดียทำให้เกิดการขยายของข้อมูลมหาศาล ในแต่ละวันทุกแพลตฟอร์มไม่ว่าจะเป็น Facebook Google Apple หรือแม้แต่ธุรกิจอย่าง ธนาคาร ประกันภัย รีเทลที่มีข้อมูลวิ่งเข้าออกเป็นล้านล้าน record ต่อวัน เมื่อข้อมูลมากแต่นำไปใช้งานต่อไม่ได้ก็ไม่เกิดประโยชน์

ในยุค Digital ๓.๐ เป็นยุคที่เกิดขึ้นในประเทศไทยเวลานี้ ทุกองค์กรต่างเห็นความสำคัญของการนำบิ๊กดาต้ามาใช้ให้เกิดประโยชน์มากที่สุดบนพื้นฐานของความเข้าใจในวัตถุประสงค์ของข้อมูลที่ต้องการเก็บเพื่อนำไปขยายผลในรูปแบบต่างๆ ผ่านระบบ ดาต้า อนาคตโลก แต่การนำ ดาต้า อนาคตโลก มาใช้ให้เกิดประโยชน์และสามารถใช้งานได้อย่างเรียบง่ายโดยไม่มีข้อจำกัดของสถานที่ จำเป็นต้องมีคลาวด์คอมพิวติ้งมาช่วยอำนวยความสะดวก สามารถเชื่อมโยงการทำงานต่างแพลตฟอร์มมาใช้งานร่วมกันแบบเรียลไทม์ เกิดบริการ Online Service, Omni Channel, บริการต่างๆ บนมือถือและอื่นๆ

นอกจากนี้ในยุค Digital ๓.๐ ยังมาพร้อมกับการใช้งานสมาร์ตโฟนของผู้บริโภคที่กลายมาเป็นอุปกรณ์ในการค้นหาข้อมูล การสื่อสารและการสั่งซื้อสินค้า จนแบรนด์ต้องปรับตัวสู่การเข้าถึงลูกค้าในรูปแบบใหม่ๆ เพื่อสร้างความได้เปรียบในการแข่งขัน ผ่านบริการใหม่ๆ ที่ให้บริการอยู่บนคลาวด์คอมพิวติ้ง



ยกตัวอย่างเฟซบุ๊กได้เปิดตัว BOT บริการที่เฟซบุ๊กรวมมือกับร้านค้า โดยเฟซบุ๊กจะจับความต้องการของผู้ใช้ผ่านสเตตัส / คอมเมนต์ที่ผู้ใช้โพสต์ และประมวลผลผ่าน ดาต้า อนาคตโลก และเมื่อสิ่งที่ผู้ใช้เฟซบุ๊กโพสต์ลงในสเตตัสตรงกับสินค้าที่ร้านค้ามีอยู่ เช่น ผู้ใช้โพสต์อวยพรวันเกิดคนสำคัญ หรือข้อความที่บ่งบอกว่าอยากซื้อดอกไม้ส่งให้คนสำคัญ ร้านดอกไม้ก็จะขึ้นมา

โชว์ที่หน้าฟีดของผู้โพสต์ทันทีและทำการซื้อขาย ชำระเงิน กันผ่านหน้าเฟซบุ๊กได้โดยตรง และเฟซบุ๊กก็ยังสามารถเก็บข้อมูลความชอบเกี่ยวกับดอกไม้จากผู้ใช้

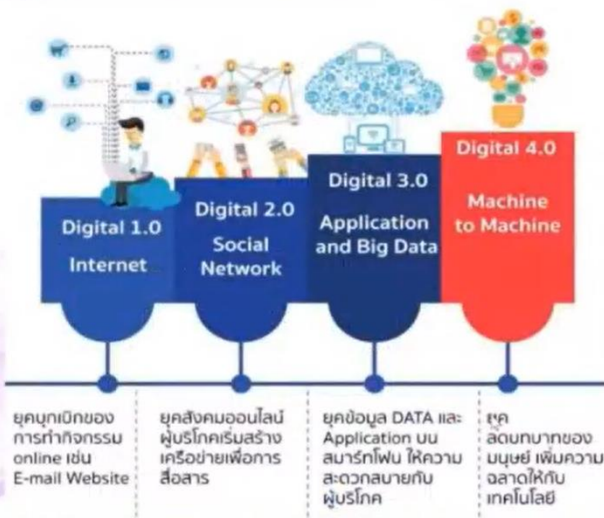
เฉพาะบุคคลและนำข้อมูลนี้ไปต่อยอดกับพาร์ทเนอร์อื่นๆ ได้อีกด้วย

Digital ๔.๐ ยุค Machine-๒-Machine

ความฉลาดของเทคโนโลยีจะทำให้อุปกรณ์ต่างๆ คุยกันเองได้โดยอัตโนมัติโดยคำนึงถึงผู้บริโภคเป็นหลัก เช่นรถยนต์คุยกับบ้านแจ้งเตือนบ้านให้เปิดไฟ เปิดแอร์ก่อนที่รถจะขับถึงบ้าน ซึ่งเป็นสิ่งที่องค์กรต้องปรับตัวตามเทรนด์เหล่านี้ให้ทันพัฒนาวัตกรรมเพื่อต่อยอดธุรกิจ บนการแข่งขันที่รวดเร็วและรอบด้าน โดยเฉพาะสินค้าอิเล็กทรอนิกส์ ที่อยู่อาศัย การเงินธนาคาร และยานยนต์ เป็นต้น



สำนักงานปลัดกระทรวงศึกษาธิการ
Office of the Permanent Secretary for Education



การแบ่งยุคดิจิทัล

- Digital 1.0 ยุคของ Internet**
เปลี่ยนกิจกรรมการดำเนินชีวิตจาก Offline มาเป็น Online มากขึ้น
- Digital 2.0 ยุคของ Social Network**
สร้างเครือข่ายติดต่อสื่อสารในโลกออนไลน์
- Digital 3.0 ยุคของ Application and Big Data**
ข้อมูลมีจำนวนมาก ต้องบริหารจัดการข้อมูลที่เป็นประโยชน์
- Digital 4.0 ยุคของ Machine to Machine**
ใช้ระบบอัตโนมัติในการทำงานมากขึ้น (Automation)

ที่มาภาพ: <https://www.wice.co.th/2018/01/11/digital-4-0-technology/>



สำนักงานปลัดกระทรวงศึกษาธิการ
Office of the Permanent Secretary for Education



สำนักงานปลัดกระทรวงศึกษาธิการ
Office of the Permanent Secretary for Education



โลกเปลี่ยน

**สมรรถนะดิจิทัล
ของสถานศึกษา**

→

**สมรรถนะ:
ต้องปรับเปลี่ยน**

**สถานศึกษา
ที่มีขีดความสามารถสูง**

ออกจากแผนภาพ



สำนักงานปลัดกระทรวงศึกษาธิการ

Office of the Permanent Secretary for Education

THEN



NOW



Your microphone is muted.

In the new world, it's not the **big fish** eats the **small fish**,
it's the **fast fish** which eats the **slow fish**.



สำนักงานปลัดกระทรวงศึกษาธิการ

Office of the Permanent Secretary for Education

การ จัดกระบวนการเรียนรู้ทางดิจิทัล



โรงเรียนบ้านร่องหวาย สพป.เชียงรายเขต ๑



สำนักงานปลัดกระทรวงศึกษาธิการ

Office of the Permanent Secretary for Education



ทักษะดิจิทัล ก้าวสู่ พลเมืองในศตวรรษที่ ๒๑

ความฉลาดทางดิจิทัล (Digital Intelligence Quotient : DQ) คือ กลุ่มของความสามารถทางสังคม อารมณ์ และการรับรู้ ที่จะทำให้นักคนหนึ่งสามารถเผชิญกับความท้าทายบนเส้นทางของชีวิตในยุคดิจิทัล และสามารถปรับตัวให้เข้ากับชีวิตดิจิทัลได้ ความฉลาดทางดิจิทัลครอบคลุมทั้งความรู้ ทักษะ ทักษะคิดและค่านิยมที่จำเป็นต่อการใช้ชีวิตในฐานะสมาชิกของโลกออนไลน์ กล่าวอีกนัยหนึ่งคือ ทักษะการใช้สื่อและการเข้าถึงสังคมในโลกออนไลน์ ดังนั้น พลเมืองดิจิทัล จึงหมายถึง สมาชิกบนโลกออนไลน์ ที่ใช้เครือข่ายอินเทอร์เน็ต ซึ่งมีความหลากหลายทางเชื้อชาติ อายุ ภาษา และวัฒนธรรม ดังนั้น พลเมืองดิจิทัลทุกคนจึงต้องมี ‘ความเป็นพลเมืองดิจิทัล’ ที่มีความฉลาดทางดิจิทัลบนพื้นฐานของความรับผิดชอบ การมีจริยธรรม การมีส่วนร่วม ความเห็นอกเห็นใจและเคารพผู้อื่น โดยมุ่งเน้นความเป็นธรรมในสังคม ปฏิบัติและรักษาไว้ซึ่งกฎเกณฑ์ เพื่อสร้างความสมดุลของการอยู่ร่วมกันอย่างมีความสุขการเป็นพลเมืองดิจิทัลนั้น มีทักษะสำคัญ ๘ ประการ ที่ควรบ่มเพาะให้เกิดขึ้นกับพลเมืองดิจิทัลทุกคนในศตวรรษที่ ๒๑ ดังนี้

ทักษะในการรักษาอัตลักษณ์ที่ดีของตนเอง (Digital Citizen Identity)

ต้องมีความสามารถในการสร้างสมดุล บริหารจัดการ รักษาอัตลักษณ์ที่ดีของตนเองไว้ให้ได้ ทั้งในส่วนของโลกออนไลน์และโลกความจริง โดยตอนนี้ประเด็นเรื่องการสร้างอัตลักษณ์ออนไลน์ถือเป็นปรากฏการณ์ใหม่ ที่ทำให้บุคคลสามารถแสดงออกถึงความเป็นตัวตนต่อสังคมภายนอก โดยอาศัยช่องทางการสื่อสารผ่านเว็บไซต์เครือข่ายสังคมในการอธิบายรูปแบบใหม่ของการสื่อสารแบบมีปฏิสัมพันธ์ทางอินเทอร์เน็ต ซึ่งเป็นการแสดงออกเกี่ยวกับตัวตนผ่านเว็บไซต์เครือข่ายสังคมต่างๆ

ทักษะในการรักษาข้อมูลส่วนตัว (Privacy Management)

คุณพินิจในการบริหารจัดการข้อมูลส่วนตัว โดยเฉพาะการแชร์ข้อมูลออนไลน์เพื่อป้องกันความเป็นส่วนตัวทั้งของตนเองและผู้อื่นเป็นสิ่งสำคัญที่ต้องประกอบอยู่ในพลเมืองดิจิทัลทุกคน และพวกเขาจะต้องมีความตระหนักในความเท่าเทียมกันทางดิจิทัล เคารพในสิทธิของทุกคน รวมถึงต้องมีวิจารณญาณในการรักษา

โรงเรียนบ้านร่องหวาย สพป.เชียงรายเขต ๑

ความปลอดภัยของข้อมูลตนเองในสังคมดิจิทัล รู้ว่าข้อมูลใดควรเผยแพร่ ข้อมูลใดไม่ควรเผยแพร่ และต้องจัดการความเสี่ยงของข้อมูลของตนในสื่อสังคมดิจิทัลได้ด้วย

ทักษะในการคิดวิเคราะห์มีวิจารณญาณที่ดี (Critical Thinking)

ความสามารถในการวิเคราะห์แยกแยะระหว่างข้อมูลที่ถูกต้องและข้อมูลที่ผิด ข้อมูลที่มีเนื้อหาดีและข้อมูลที่เข้าข่ายอันตราย รู้ว่าข้อมูลลักษณะใดที่ถูกส่งผ่านมาทางออนไลน์แล้วควรตั้งข้อสงสัย หาคำตอบให้ชัดเจนก่อนเชื่อและนำไปแชร์ ด้วยเหตุนี้ พลเมืองดิจิทัล จึงต้องมีความรู้ความสามารถในการเข้าถึง ใช้ สร้างสรรค์ ประเมิน สังเคราะห์ และสื่อสารข้อมูลข่าวสารผ่านเครื่องมือดิจิทัล ซึ่งจำเป็นต้องมีความรู้ด้านเทคนิคเพื่อใช้เครื่องมือดิจิทัล เช่น คอมพิวเตอร์ สมาร์ทโฟน แท็บเล็ต ได้อย่างเชี่ยวชาญ รวมถึงมีทักษะในการรู้คิดขั้นสูง เช่น ทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ที่จำเป็นต่อการเลือก จัดประเภท วิเคราะห์ ตีความ และเข้าใจข้อมูลข่าวสาร มีความรู้และทักษะในสภาพแวดล้อมดิจิทัล การรู้ดิจิทัลโดยมุ่งให้เป็นผู้ใช้ที่ดี เป็นผู้เข้าใจบริบทที่ดี และเป็นผู้สร้างเนื้อหาทางดิจิทัลที่ดี ในสภาพแวดล้อมสังคมดิจิทัล

ทักษะในการจัดสรรเวลาหน้าจอ (Screen Time Management)

ทักษะในการบริหารเวลากับการใช้อุปกรณ์ยุคดิจิทัล รวมไปถึงการควบคุมเพื่อให้เกิดสมดุลระหว่างโลกออนไลน์และโลกภายนอก นับเป็นอีกหนึ่งความสามารถที่บ่งบอกถึง ความเป็นพลเมืองดิจิทัล ได้เป็นอย่างดี เพราะเป็นที่รู้กันอยู่แล้วว่าการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่ขาดความเหมาะสมย่อมส่งผลเสียต่อสุขภาพโดยรวม ทั้งความเครียดต่อสุขภาพจิตและเป็นสาเหตุก่อให้เกิดความเจ็บป่วยทางกาย ซึ่งนำไปสู่การสูญเสียทรัพย์สินเพื่อใช้รักษา และเสียสุขภาพในระยะยาวโดยรู้เท่าไม่ถึงการณ์

ทักษะในการรับมือกับการคุกคามทางโลกออนไลน์ (Cyberbullying Management)

จากข้อมูลทางสถิติล่าสุด สถานการณ์ในเรื่อง Cyber bullying ในไทย มีค่าเฉลี่ยการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ในรูปแบบต่างๆ ที่สูงกว่าค่าเฉลี่ยโลกอยู่ที่ ๔๗% และเกิดในรูปแบบที่หลากหลาย อาทิ การด่าทอกันด้วยข้อความหยาบคาย การตัดต่อภาพ สร้างข้อมูลเท็จ รวมไปถึงการตั้งกลุ่มออนไลน์กีดกันเพื่อนออกจากกลุ่ม ฯลฯ ดังนั้น ว่าที่พลเมืองดิจิทัลทุกคน จึงควรมีความสามารถในการรับรู้และรับมือการคุกคามข่มขู่บนโลกออนไลน์ได้อย่างชาญฉลาด เพื่อป้องกันตนเองและครอบครัวจากการคุกคามทางโลกออนไลน์ให้ได้

ทักษะในการบริหารจัดการข้อมูลที่ใช้งานทั้งไว้บนโลกออนไลน์ (Digital Footprints)

มีรายงานการศึกษาวิจัยยืนยันว่า คนรุ่น Baby Boomer คือ กลุ่ม Aging ที่เกิดตั้งแต่ปี พ.ศ. ๒๔๘๗ – ๒๕๐๕ มักจะใช้งานอุปกรณ์คอมพิวเตอร์หรือโทรศัพท์เคลื่อนที่ของผู้อื่น และเปิดใช้งาน WiFi สาธารณะ เสร็จแล้วมักจะละเลย ไม่ลบรหัสผ่านหรือประวัติการใช้งานถึง ๔๗% ซึ่งเสี่ยงมากที่จะถูกผู้อื่นสวมสิทธิ ขโมยตัวตนบนโลกออนไลน์ และเข้าถึงข้อมูลส่วนบุคคลได้อย่างง่ายดาย ดังนั้น ความเป็นพลเมืองดิจิทัล จึงต้องมีทักษะความสามารถที่จะเข้าใจธรรมชาติของการใช้ชีวิตในโลกดิจิทัล ที่จะหลงเหลือร่องรอยข้อมูลทิ้งไว้เสมอ รวมไปถึงต้องเข้าใจผลลัพธ์ที่อาจเกิดขึ้น เพื่อการดูแลสิ่งเหล่านี้อย่างมีความรับผิดชอบ

ทักษะในการรักษาความปลอดภัยของตนเองในโลกออนไลน์ (Cybersecurity Management)

ความสามารถในการป้องกันข้อมูลด้วยการสร้างระบบความปลอดภัยที่เข้มแข็งและป้องกันการโจรกรรมข้อมูลไม่ให้เกิดขึ้นได้ ถ้าต้องทำธุรกรรมกับธนาคารหรือซื้อสินค้าออนไลน์ เช่น ซื้อเสื้อผ้า ชุดเดรส เป็นต้น ควรเปลี่ยนรหัสบ่อยๆ และควรหลีกเลี่ยงการใช้คอมพิวเตอร์สาธารณะ และหากสงสัยว่าข้อมูลถูกนำไปใช้หรือสูญหาย ควรรีบแจ้งความและแจ้งหน่วยงานที่เกี่ยวข้องทันที

ทักษะในการใช้เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรม (Digital Empathy)

ความสามารถในการเห็นอกเห็นใจและสร้างความสัมพันธ์ที่ดีกับผู้อื่นบนโลกออนไลน์ พลเมืองดิจิทัลที่ดีจะต้องรู้ถึงคุณค่าและจริยธรรมจากการใช้เทคโนโลยี ต้องตระหนักถึงผลพวงทางสังคม การเมือง เศรษฐกิจ และวัฒนธรรม ที่เกิดจากการใช้อินเทอร์เน็ต การกดไลค์ กดแชร์ ข้อมูล ข่าวสาร ออนไลน์ รวมถึงรู้จักสิทธิและความรับผิดชอบออนไลน์ อาทิ เสรีภาพในการพูด การเคารพทรัพย์สินทางปัญญาของผู้อื่น และการปกป้องตนเองและชุมชนจากความเสี่ยงออนไลน์ เช่น การกลั่นแกล้งออนไลน์ ภาพลามกอนาจารเด็ก สแปม เป็นต้น

กล่าวโดยสรุป การจะเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ดีนั้น ต้องมีความฉลาดทางดิจิทัล ซึ่งประกอบขึ้นด้วยชุดทักษะและความรู้ทั้งในเชิงเทคโนโลยีและการคิดขั้นสูง หรือที่เรียกว่า “ความรู้ดิจิทัล” (Digital Literacy) เพื่อให้สามารถใช้ประโยชน์จากข้อมูลข่าวสารในโลกไซเบอร์ รู้วิธีป้องกันตนเองจากความเสี่ยงต่างๆ ในโลกออนไลน์ เข้าใจถึงสิทธิ ความรับผิดชอบ และจริยธรรมที่สำคัญในยุคดิจิทัล และใช้ประโยชน์จากอินเทอร์เน็ตในการมีส่วนร่วมทางการเมือง เศรษฐกิจ สังคม และวัฒนธรรม ที่เกี่ยวกับตนเอง ชุมชน ประเทศ และพลเมืองบนโลก ได้อย่างสร้างสรรค์

ที่มา : บทความเรื่อง “พลเมืองดิจิทัล (Digital Citizenship)” โดย Phichitra Phetparee | เผยแพร่บนเว็บไซต์ สสส. (วันที่ ๒๗ มีนาคม ๒๕๖๒)



สำนักงานปลัดกระทรวงศึกษาธิการ
Office of the Permanent Secretary for Education

เป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน (SDGs)

1. กลุ่ม People

ว่าด้วยเรื่องคุณภาพชีวิตของผู้คน เป้าหมายที่ 1, 2, 3, 4, 5

2. กลุ่ม Prosperity

ว่าด้วยเรื่องความเจริญทางเศรษฐกิจอย่างยั่งยืนและครอบคลุม เป้าหมายที่ 7, 8, 9, 10, 11

3. กลุ่ม Planet

ว่าด้วยเรื่องทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม เป้าหมาย 6, 12, 13, 14, 15

4. กลุ่ม Peace

ว่าด้วยเรื่องสันติภาพ สถาบันที่เข้มแข็งและความยุติธรรม เป้าหมาย 16

5. กลุ่ม Partnership

ว่าด้วยเรื่องการเป็นหุ้นส่วนเพื่อการบรรลุเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน เป้าหมาย 17



สำนักงานปลัดกระทรวงศึกษาธิการ
Office of the Permanent Secretary for Education

ความฉลาดทางดิจิทัล (DQ) → เป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน (SDGs)



ที่มาภาพ: <https://www.sdgmove.com/aboutsdgs/>

Chulalongkorn University
Pillar of the Kingdom

Reimagined Education & Learners for Global Digital Citizenship in 21st Century

Learn • Unlearn • Relearn

มุมมองใหม่ของการบริหารจัดการศึกษาและการพัฒนาทักษะผู้เรียนรู้
สู่การเป็นพลเมืองดิจิทัลของโลกแห่งศตวรรษที่ 21



ศ. ดร. จินตวีร์ คล้ายสังข์

อาจารย์ประจำภาควิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา
รองหัวหน้าหน่วยปฏิบัติการวิจัยสังคมปัญญาและ
นวัตกรรมการศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
รองผู้อำนวยการโครงการมหาวิทยาลัยไทย
กระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม



เริ่มต้นที่คุณครู เรียนรู้การสร้าง Growth Mindset

Growth Mindset เกิดขึ้นได้กับทุกคนและทุกวัย ตัวคุณครูเองสามารถปรับเปลี่ยนเพื่อสร้าง Growth Mindset ได้ด้วย ๕ ข้อนี้ เพื่อสร้างโอกาสให้กับตนเองในการเรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ

๑. เรียนรู้ที่จะรับผิดชอบ ปรับปรุงเพื่อเปลี่ยนแปลง
๒. ยอมรับและมองความล้มเหลว (setbacks) และการย้อนกลับ (Feedback) เป็นโอกาสในการพัฒนาทักษะ
๓. สร้างโอกาสให้กับตนเอง มองหาความท้าทายใหม่ ๆ เพื่อการเรียนรู้และเปิดโลกใหม่
๔. สร้างพลังบวกกับตัวเอง และสร้างความคาดหวังในตัวเอง
๕. สื่อสารกับตนเองและกับผู้อื่นด้วยภาษา Growth Mindset เพื่อสร้างพลังบวกแก่กันระหว่างคุณครูและผู้เรียน

สร้างห้องเรียนด้วย Growth Mindset

การปลูกฝังให้ผู้เรียนมี Growth Mindset กระตุ้นที่อยากจะเรียนรู้ และพัฒนาตนเอง คุณครูลองหาวิธีที่เหมาะสมกับบริบทของห้องเรียนและวัยผู้เรียน

วิธีการจากบทความนี้เป็นเพียงข้อเสนอแนะสำหรับห้องเรียนของคุณครูครับ

๑. ก่อนที่จะพูดหรือกระทำการใด ลองพิจารณาการใช้ภาษาแบบ Growth Mindset เพื่อสร้างพลังบวก สร้างทัศนคติที่ดีให้กับตัวผู้เรียน เช่น “หนูทำไม่ได้ไม่เป็นไร ลองหาวิธีใหม่”
๒. ชมอย่างเหมาะสม ไม่มากจนเกินไป หลีกเลียงคำชม เช่น เก่ง ฉลาดมาก เพราะเป็นการลดแรงกระตุ้นและจะทำให้เด็กคิดว่าเก่งแล้ว ส่งผลต่อการปลูกฝัง Fixed mindset แต่เปลี่ยนเป็น “คุณครูภูมิใจที่หนูมีความ ตั้งใจเรียน” ชมด้วยเหตุผลที่แสดงถึงความตั้งใจ ความพยายามของผู้เรียน
๓. ให้รางวัลกับความสำเร็จของผู้เรียน จากการทำกิจกรรมร่วมกัน ความขยันจากการตั้งใจเรียน
๔. ทำความท้าทายความสามารถผู้เรียนโดยแจ้งวัตถุประสงค์ให้ทราบตั้งแต่เริ่ม เพื่อกระตุ้นให้เกิดการมีส่วนร่วมในกิจกรรม

๕. รู้จักและเรียนรู้จากความผิดพลาด พิจารณาจากความผิดพลาดนั้น แล้วลุกขึ้นมาพัฒนาตนเอง แล้วฝึกฝนอีกครั้ง

๖. ใช้การย้อนกลับ หรือ feedback เป็นเทคนิคในการพัฒนาผู้เรียน และให้เวลาให้เค้าได้พัฒนาจุดด้อยนั้น

การสร้าง Growth Mindset ไม่ใช่เรื่องไกลตัว หากเป็นเรื่องของการปลูกฝังและย้ำเตือนการสร้างทัศนคติที่ดีให้กับผู้เรียน จัดการกับความล้มเหลวของตนเอง และสร้างโอกาสเพื่อพัฒนาต่อ การสร้าง Growth Mindset ไม่ใช่เฉพาะตัวผู้เรียนเท่านั้น คุณครูเองก็สามารถแลกเปลี่ยนเรียนรู้แนวความคิดนี้ไปพร้อม ๆ กันเพื่อสร้างห้องเรียน Growth Mindset

ขอขอบคุณข้อมูล เว็บไซต์ : Irisconnect





การใช้สื่อดิจิทัลในการเรียนภาษาอังกฤษ

ปัจจุบันเทคโนโลยีสื่อดิจิทัลต่าง ๆ มีความสำคัญในการเรียนการสอนภาษาอังกฤษที่เป็นภาษาที่มีบทบาทและความสำคัญเป็นอย่างยิ่งในการศึกษาค้นคว้าหาความรู้ข้อมูลต่าง ๆ และการติดต่อ สื่อสารของผู้คนทั่วโลกเทคโนโลยีทำให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้นสนใจใฝ่ใจศึกษาภาษาอังกฤษเพิ่มมากขึ้นสื่อดิจิทัลที่ใช้ในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ เช่น บล็อก ทวิตเตอร์ ไลน์ แอปพลิเคชัน ยูทูบ ซึ่งการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้เทคโนโลยีสื่อดิจิทัลเหล่านี้จะทำให้ผู้เรียนได้พัฒนาและมีความรู้ความสามารถทางภาษาอังกฤษที่จะสามารถนำไปใช้ในการศึกษาค้นคว้าหาความรู้ข้อมูลต่าง ๆ ได้ด้วยตนเองเกิดทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิตเพื่อนำไปดำรงชีพในศตวรรษที่ ๒๑ ได้อย่างสมบูรณ์และมีประสิทธิภาพ

ความท้าทายที่สำคัญต่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษให้เด็กในยุคปัจจุบัน

๑. Learn by Digital Content - สื่อออนไลน์มีอิทธิพลต่อการเรียนรู้

ความก้าวหน้าทางด้านเทคโนโลยีและการเติบโตของนักเรียนในยุคปัจจุบันเป็นไปอย่างสอดคล้องกัน ทำให้เด็กยุคข้อมูลข่าวสารใช้เวลากับส่วนมากทั้งเล่นและเรียนรู้อยู่ในสื่อออนไลน์

สื่อการสอนต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นอยู่ในรูปแบบของภาพ, เสียง (Audiobook), วิดีโอ (Youtube), คอมพิวเตอร์ (Games), หรือสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) สามารถออกแบบให้เกิดเป็นสื่อการเรียนรู้ได้แทบทุกช่องทาง

ดังนั้น สื่อออนไลน์ (Digital Content) จึงมีบทบาทที่สำคัญมากต่อพัฒนาการของเด็ก โดยเฉพาะด้านภาษา จึงเป็นความท้าทายใหม่ในการสร้างสรรค์สื่อการสอนที่มีความน่าสนใจ พร้อมทั้งก่อให้เกิดการเรียนรู้ของเด็กรุ่นใหม่ที่มีประสิทธิภาพและเห็นผลจริง ๆ

๒. Learn for Career - เป้าหมายของการเรียนรู้เพื่อได้ใช้ในโลกของการทำงาน

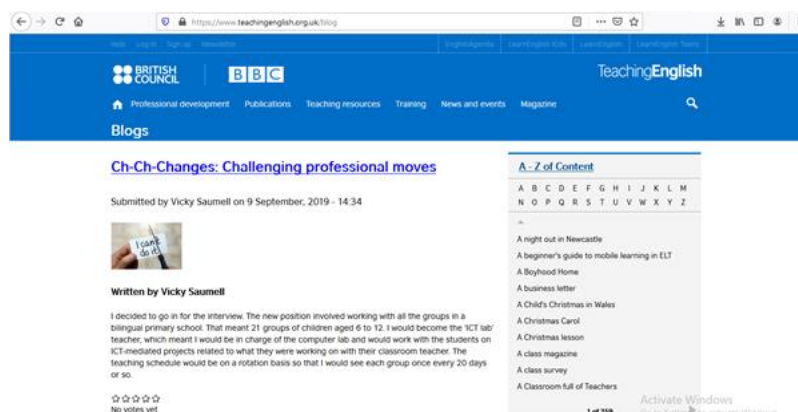
ความต้องการของเด็กรุ่นใหม่ในการเรียนภาษาเปลี่ยนแปลงไป โดยจากผลการสำรวจ พบว่า “วัย Gen Y และ Gen Z มีความต้องการเพิ่มพูนความรู้เพื่อไปใช้ในการทำงาน มาก่อนการนำมาใช้ในชีวิตประจำวัน” จะเห็นว่าแรงจูงใจในการเรียนรู้ได้เปลี่ยนแปลงไปจากการเรียนเพื่อใช้ในการชีวิตประจำวัน เป็นการเรียนรู้เพื่อได้ใช้ในการทำงานเป็นอันดับหนึ่ง ซึ่งส่งผลต่อความต้องการของบทเรียนหรือหลักสูตรที่ใช้ในการสอนภาษาอังกฤษ

ดังนั้น การทำบทเรียนที่ตอบโจทย์เด็กรุ่นใหม่จึงเป็นเรื่องที่สำคัญ เพื่อสร้างแรงดึงดูดให้เด็กได้สนใจในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษและตอบโจทย์เป้าหมายของการใช้ภาษาของเด็กรุ่นใหม่

๓. Learn with Interaction - ปฏิสัมพันธ์มีผลต่อการเรียนรู้

การสร้างปฏิสัมพันธ์ของผู้ใช้ในแพลตฟอร์มเป็นปัจจัยที่สำคัญของการสร้างชุมชนแห่งการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพสำหรับเด็กรุ่นใหม่ ผู้คนในยุคอินเทอร์เน็ต โดยเฉพาะวัยแห่งการเติบโตในปัจจุบันมักจะใช้เวลามากไปกับการเล่นเกมหรือใช้งานโซเชียลมีเดีย ปัจจัยหนึ่งที่ทำให้คนทุกวันนี้มีการใช้งานที่มากขึ้นเรื่อย ๆ คือ “ปฏิสัมพันธ์ (Interaction)” โดยแพลตฟอร์มเหล่านี้สามารถสร้างปฏิสัมพันธ์ของผู้ใช้งาน ซึ่งเป็นแรงดึงดูดให้ผู้ใช้มีความสนใจด้วยตัวของตัวเองไปพร้อม ๆ กับการเล่นหรือใช้งานภายในแพลตฟอร์ม

สื่อดิจิทัลที่ใช้ในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษสื่อดิจิทัลในปัจจุบันแบ่งออกเป็นหลายประเภท โดยแบ่งออกเป็น ๔ ประเภท



๑) บล็อก(Blogs) คือเว็บไซต์รูปแบบหนึ่งให้บริการสำหรับบุคคลทั่วไปที่ต้องการบอกเล่าเรื่องราวต่าง ๆ นำเสนอความคิดเห็นส่วนตัว สิ่งที่ตนเองรู้หรือสิ่งที่ตนเองสนใจเพื่อแบ่งปันความรู้ให้กับผู้อื่นจึงได้สร้างและเขียนบล็อกของตนเองขึ้นมาที่มีลักษณะคล้ายกับการเขียนไดอารี่หรือบันทึกส่วนตัว ซึ่งได้รับความนิยมมากในปัจจุบัน ตัวอย่างเว็บไซต์ที่เป็นบล็อกเช่น GotoKnow, wordpress, blogger, Bloggang เป็นต้น ปัจจุบันนี้บล็อกนั้นสามารถที่จะแสดงรูปภาพ ไฟล์เสียงหรือไฟล์วิดีโอได้ ซึ่งผู้เรียนสามารถสร้างบล็อกส่วนตัวเพื่อทำแฟ้มสะสมงาน (Portfolio) โดยผู้เรียนอาจเขียนบล็อกที่เกี่ยวกับเนื้อหาในบทเรียน การบ้านหรืองานกลุ่ม เปิดโอกาสให้ผู้อ่านได้เข้ามาอ่านแสดงความคิดเห็นหรือให้ผลสะท้อนกลับ(Feedback)ข้อวิพากษ์วิจารณ์ต่องานเขียนโดยผู้เขียนสามารถที่จะนำข้อคิดเห็น วิพากษ์วิจารณ์ ดังกล่าวมาเป็นประโยชน์ต่อการปรับปรุงแก้ไขงานเขียนของตนให้ดีขึ้นในโอกาสต่อไป

การนำ Blog มาประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอนภาษาอังกฤษสามารถทำได้ ดังนี้

๑. ผู้สอนสามารถใช้บล็อกในการโพสต์งานหรือการบ้านที่มอบหมายให้ผู้เรียนทำสร้างบทเรียนหรือแนะนำแหล่งความรู้ข้อมูลต่าง ๆ เกี่ยวกับการเรียนการสอนภาษาอังกฤษที่มีความทันสมัยให้แก่ผู้เรียนทำให้ผู้เรียนได้ติดตามทราบถึงความก้าวหน้าของการเรียนการสอนและสามารถพัฒนาทักษะทางภาษาอังกฤษของตนเองได้เพิ่มมากขึ้น

๒. ผู้สอนใช้บล็อกในการช่วยพัฒนาทักษะการเขียนให้แก่ผู้เรียนได้โดยผู้สอนกำหนดวัตถุประสงค์ในการสอนและกำหนดประเด็นของเรื่องที่จะให้ผู้เรียนเขียนหรือบันทึกเช่นการฝึกทักษะการเขียนภาษาอังกฤษ

เกี่ยวกับการท่องเที่ยวซึ่งผู้เรียนจะเขียนโดยใช้รูปแบบการเขียนที่หลากหลายเช่นการเขียนบรรยาย เล่าเรื่อง กิจกรรม ประสบการณ์ หรือความประทับใจและมีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับผู้อื่นที่อาจจะเข้ามาอ่านและแสดงความคิดเห็นของตนเองไว้เพื่อให้เกิดการพัฒนาปรับปรุงงานเขียนของผู้เรียนให้มีความสมบูรณ์และมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

๒) ไมโครบล็อก(Micro Blog) เป็นรูปแบบหนึ่งของBlogมีการแสดงหัวข้อและความคิดเห็นที่กระชับ เป็นข้อความสั้น ๆ ที่จำกัดขนาดของข้อความที่เขียนเช่น Twitter, Tumblr และ Instagram โดย Twitter เป็น Micro Blog ที่มีผู้นิยมใช้มากที่สุด Twitter



Twitter คือบริการเครือข่ายสังคมออนไลน์จำพวกไมโครบล็อก (Micro Blogging) โดยผู้ใช้สามารถส่งข้อความยาวไม่เกิน ๑๔๐ ตัวอักษร เป็นการบอกว่าตัวเองกำลังทำอะไรอยู่ในช่วงเวลานั้นหรือ รีทวิต (Retweet) ส่งต่อข่าวสารที่น่าสนใจของคนอื่นได้ด้วยเช่นกัน ทวิตเตอร์สามารถนำมาใช้เพื่อช่วยพัฒนาทักษะทางภาษาอังกฤษให้แก่ผู้เรียนได้ ครูผู้สอนสามารถจัดการเรียนรู้โดยการสร้างสรรค์ผลงาน (Task-based Learning) ให้แก่ผู้เรียน เป็นการสร้างปฏิสัมพันธ์และการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Collaborative Learning) การส่งเสริมการทำงานร่วมกันเป็นหมู่คณะโดยครูมีบทบาทเป็นผู้อำนวยความสะดวกช่วยชี้แนะและส่งเสริมวิธีการเรียนรู้ให้นักเรียนได้เรียนรู้ได้ด้วยตนเอง (Harmandaoglu, ๒๐๑๒) โดยผู้สอนสามารถกำหนดกิจกรรมได้อย่างมากมายหลากหลายเพื่อให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการเรียนรู้ซึ่งผู้สอนสามารถเลือกหัวข้อการศึกษาที่น่าสนใจแล้วทวิตข้อความไปให้ผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็นบนทวิตเตอร์เกี่ยวกับหัวข้อหรือประเด็นดังกล่าวอีกทั้งผู้สอนยังสามารถวิเคราะห์ตรวจสอบไวยากรณ์ หรือแก้ไขงานเขียนให้แก่ผู้เรียนได้ นอกจากนี้ยังสามารถพัฒนาคำศัพท์ภาษาอังกฤษให้แก่ผู้เรียนโดยในแต่ละสัปดาห์อาจมีการทวิตส่งข้อความเกี่ยวกับคำเหมือน (Synonyms) หรือคำตรงข้าม (Antonyms) เป็นต้นซึ่งทำให้ผู้เรียนได้เรียนรู้และพัฒนาคำศัพท์ของตนได้อย่างกว้างขวางเพิ่มขึ้น

การนำTwitterมาประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอนภาษาอังกฤษสามารถทำได้ดังนี้

๑. ในการฝึกทักษะการอ่านผู้สอนสามารถแนะนำให้ผู้เรียนติดตามบุคคลที่ผู้เรียนสนใจและเขียนรายงานในสิ่งที่ได้เรียนรู้มาเกี่ยวกับบุคคลนั้นๆหรือผู้สอนอาจทวิตรายชื่อหนังสือที่น่าสนใจ เช่นหนังสือโรมิโอและจูเลียตโดย วิลเลียม เชกสเปียร์ (Shakespeare's Romeo and Juliet) และต้องการให้ผู้เรียนได้ศึกษาเรียนรู้ในเรื่องที่เกี่ยวข้องกับการเรียนการสอนในเนื้อหาวิชา

๒. ในการฝึกทักษะการเขียน -ผู้สอนสามารถให้ผู้เรียนระดมสมองช่วยกันคิดในหัวข้อที่กำหนดซึ่งอาจเป็นเรื่องของไวยากรณ์เพื่อเตรียมความพร้อมก่อนเข้าเรียน-ผู้เรียนใช้ทวิตเตอร์ในพูดคุยแลกเปลี่ยนความคิดเห็นอภิปรายกับผู้เรียนคนอื่นในหัวข้อต่าง ๆ ที่สนใจอาจเป็นเรื่องราวในชีวิตประจำวันหรือบทเรียนในห้องเรียน-ผู้สอนสามารถให้ผู้เรียนเขียนคำถามลงทวิตเตอร์ก่อนหรือระหว่างเรียนซึ่งผู้สอนจะตอบคำถามเหล่านั้นในขณะที่ทำการเรียนการสอนได้เป็นการช่วยให้ผู้เรียนที่ไม่กล้าถามได้มีโอกาสซักถามข้อสงสัยกับผู้สอนโดยตรง-ผู้สอนอาจมอบหมายงานให้เขียนสรุปเรื่องที่อ่านหรือฟังโดยทวิตเป็นข้อความไม่เกิน๑๔๐ ตัวอักษรซึ่งเป็นการฝึกการเขียนสรุปความและเป็นการทบทวนบทเรียนและความเข้าใจของผู้เรียน

๓) **เว็บแอปพลิเคชัน(Web Application)** คือโปรแกรมประยุกต์บนเว็บที่ถูกเขียนขึ้นมาสำหรับการใช้งานเว็บเพจ(Webpage)ต่างๆสามารถเข้าถึงด้วยโปรแกรมค้นดูเว็บผ่านเครือข่ายคอมพิวเตอร์อินเทอร์เน็ต เว็บแอปพลิเคชันเป็นที่นิยมเนื่องจากความสามารถในการดูแลและอัปเดตข้อมูลโดยไม่ต้องนำไปแจกจ่ายหรือติดตั้งซอฟต์แวร์บนเครื่องคอมพิวเตอร์เว็บแอปพลิเคชันที่นิยมนำมาใช้ในการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ ได้แก่ EDpuzzle และ Quizlet



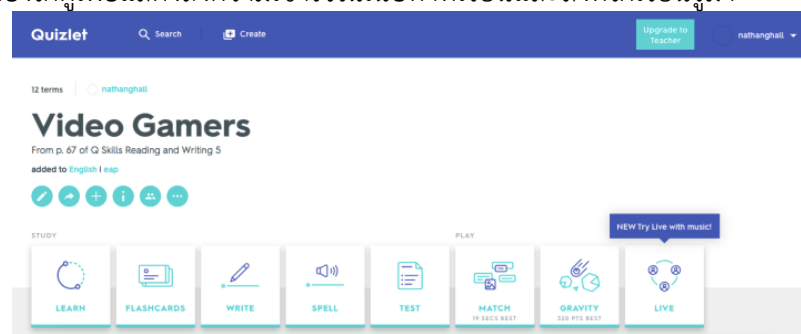
EDpuzzle เป็นเทคโนโลยีหรือเครื่องมือสำหรับผู้สอนที่ช่วยในการสร้างสรรค์สื่อบทเรียนปฏิสัมพันธ์ในรูปแบบวิดีโอ ผ่านการผสมผสานคลิปวิดีโอหรือเนื้อหาบทเรียนจากแหล่งทรัพยากรทางการเรียนรู้แบบเปิดที่หลากหลาย อาทิ YouTube, Khan Academy, National Geographic, TED Talks ในการสร้างสื่อวิดีโอจาก Edpuzzle ผู้สอนสามารถออกแบบเนื้อหา รวมถึงการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียนได้ทันที โดยผู้สอนสามารถแทรกคำถาม หยุ่วิดีโอเพื่อเพิ่มข้อความหรือเล่าเรื่องได้คั่นระหว่างการดูวิดีโอเนื้อหา กล่าวได้ว่า Edpuzzle เป็นเทคโนโลยีที่ช่วยสร้างสื่อเนื้อหาบทเรียนมัลติมีเดียให้มีความน่าสนใจ ผู้สอนสามารถสร้างสื่อบทเรียนปฏิสัมพันธ์ได้อย่างง่ายผ่านการตัดต่อคลิปวิดีโอ แทรกคำถาม และทำให้ผู้เรียนรู้สึกสนุก กับการทดสอบและการวัดประเมินผล ผู้สอนสามารถประยุกต์ใช้ Edpuzzle ในกระบวนการเรียนการสอนทั้งในรูปแบบการเรียนรู้แบบ Active Learning และในรูปแบบห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) ได้อีกด้วย (Amornrit,๒๐๑๘) Edpuzzle เหมาะกับผู้เรียนทุกเพศทุกวัย ผู้สอนเพียงแค่เลือกสื่อวิดีโอที่เหมาะสมสำหรับบทเรียนและผู้เรียนผู้เรียนเพียงแต่มีอุปกรณ์ดิจิทัลเช่น iPadผู้เรียนก็สามารถเข้าถึงวิดีโอที่มีประสิทธิภาพต่อการฝึกทักษะการอ่าน การเขียนและการฟังได้เป็นอย่างดี(Alvaradoet al., ๒๐๑๖)

การนำEdpuzzleมาประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ สามารถทำได้ดังนี้

๑. ผู้สอนกำหนดวัตถุประสงค์ เนื้อหาเรื่องที่จะสอนเช่น การฝึกทักษะการฟังข่าวภาษาอังกฤษจาก BBC จากนั้นทำการเลือกวิดีโอที่อาจจะสร้างขึ้นเองหรือจากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ โดยผู้สอนสามารถตัดต่อคลิปวิดีโอ อธิบายเนื้อหาไปพร้อมกับการเล่นวิดีโอแทรกข้อคิดเห็นหรือคำถามในแต่ละช่วงของวิดีโอตามความต้องการและสามารถกำหนดให้ผู้เรียนไม่สามารถข้ามเนื้อหาของวิดีโอได้ซึ่งคำถามอาจเป็นคำถามแบบปลายเปิดคำถามแบบหลายตัวเลือกคำตอบหรือการใส่ข้อคิดเห็นต่าง ๆ

๒. ผู้สอนมอบหมายงานให้ผู้เรียนดูคลิปวิดีโอที่สร้างเนื้อหาและคำถามไว้แล้วผู้เรียนดู คลิปวิดีโอและตอบคำถามผู้สอนสามารถติดตามความก้าวหน้าของผู้เรียนจำนวนครั้งที่ผู้เรียนเข้าสู่วิดีโอ การเข้าระบบครั้งล่าสุดการเข้าทำกิจกรรมผลคำตอบรวมถึงการให้คะแนนของผู้สอน ผู้สอนยังสามารถตรวจสอบได้ดีกว่าผู้เรียนคนใดเข้าใจเนื้อหาในบทเรียนแล้วและผู้เรียนที่ยังไม่เข้าใจเนื้อหาที่เรียนและต้องการคำอธิบายเพิ่มเติม

๓. ผู้สอนสามารถใช้วิดีโอจาก Edpuzzle ในการนำเข้าสู่บทเรียนในห้องเรียนโดยให้ผู้เรียนดูและตอบคำถามจากคลิปวิดีโอจากนั้นผู้เรียนแลกเปลี่ยนแสดงความคิดเห็นต่าง ๆ เกี่ยวกับคลิปวิดีโอกับเพื่อนร่วมชั้นเรียนและผู้สอนอภิปรายถึงปัญหาหรือข้อคำถามในคลิปวิดีโอที่ผู้เรียนส่วนใหญ่ตอบไม่ได้หรือผู้สอนอาจจะใช้วิดีโอจาก Edpuzzle ในการทบทวนบทเรียนในห้องเรียน โดยผู้เรียนจะดูคลิปวิดีโอและตอบคำถามทุกข้อ เพื่อประเมินผลการเรียน ความก้าวหน้าและความเข้าใจในเนื้อหาบทเรียน นอกจากนี้ผู้เรียนสามารถสร้างวิดีโอให้ผู้สอนหรือเพื่อนร่วมห้องได้ดูเพื่อแสดงถึงความเข้าใจในเนื้อหาที่เรียนและสิ่งที่ได้เรียนรู้มา



Quizletเป็นเว็บแอปพลิเคชันที่ใช้ในการฝึกฝนทักษะด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่ใช้บัตรภาพ บัตรคำศัพท์และเกมส์ต่าง ๆ เป็นเครื่องมือสำหรับการเรียนรู้ซึ่งแสดงความหมายและรูปภาพประกอบ คำศัพท์และวิธีการเรียนรู้คำศัพท์หลากหลายวิธี คือ

- ๑) Flashcards คือการเรียนรู้คำศัพท์จากความหมายและภาพ
- ๒) Learn คือแบบทดสอบคำศัพท์หลากหลายวิธีการเช่น บัตรคำศัพท์ คำถามแบบเลือกตอบ
- ๓) Write คือการพิมพ์คำศัพท์จากภาพและความหมายที่ปรากฏ
- ๔) Spell คือแบบทดสอบคำศัพท์ด้วยการฟังเสียงและพิมพ์คำศัพท์จากเสียงที่ได้ยิน
- ๕) Test คือการสร้างแบบทดสอบคำถาม ๔ รูปแบบสามารถเลือกได้ว่าจะใช้คำถามแบบใดคือ แบบเขียนคำตอบสั้น แบบเลือกตอบแบบทดสอบแบบจับคู่และแบบจริงเท็จ
- ๖) Match คือเกมส์จับคู่คำศัพท์และความหมาย
- ๗) Gravity คือเกมส์พิมพ์คำศัพท์หรือความหมายโดยคำถามจะหล่นลงมาพร้อมกับบูกากบาท
- ๘) Live คือ เกมส์ที่ให้ผู้เรียนเล่นเป็นทีมร่วมกันหาความหมายของศัพท์Quizletเหมาะสำหรับผู้ต้องการพัฒนาทักษะด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษซึ่งอาจจะเป็นครูผู้สอนที่ต้องการฝึกฝนทักษะด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษให้แก่ผู้เรียนหรือผู้เรียนที่มีความต้องการเพิ่มพูนพัฒนาทักษะด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้อย่างง่ายดายและสนุกกับการเรียน(Phiet al., ๒๐๑๕)ซึ่งสอดคล้องกับ Özer & Koçoğlu(๒๐๑๗)ได้ศึกษาเรื่องThe Use of Quizlet Flashcard Software and Its Effects on Vocabulary Learning พบว่ากลุ่มผู้เรียนที่

ได้รับการพัฒนาทักษะด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษผ่านเว็บแอปพลิเคชัน Quizlet มีผลของการพัฒนาเรียนรู้และจดจำศัพท์ภาษาอังกฤษได้ดีกว่ากลุ่มผู้เรียนที่ใช้วิธีการเรียนรู้คำศัพท์แบบจดใส่สมุดจดคำศัพท์และสอดคล้องกับงานวิจัยของ Phiet al(๒๐๑๕) ที่ได้ศึกษาเรื่อง Application of Quizzlet.com to Teaching and Learning Business English Vocabulary at the University of Economics Ho Chi Minh City ผลการศึกษาแสดงให้เห็นว่าผู้เรียนที่ได้รับการพัฒนาทักษะด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษผ่านเว็บแอปพลิเคชัน Quizlet นั้นได้มีการพัฒนาทักษะด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษและเกิดแรงจูงใจต่อการเรียนรู้และจดจำศัพท์ภาษาอังกฤษเพิ่มมากขึ้นและผู้เรียนแสดงทัศนคติว่า Quizlet มีประโยชน์ต่อการเรียนรู้และจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษเป็นอย่างมาก เนื่องจากผู้เรียนเห็นว่าการสอนแบบชั้นเรียนแบบปกติแบบดั้งเดิมนั้นไม่น่าสนใจและน่าเบื่ออีกทั้งยังขาดทรัพยากรสำหรับการเรียนรู้อย่างพอเพียงต่อการฝึกปฏิบัติดังนั้นการที่ผู้สอนใช้ Quizlet ในการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษจะทำให้ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ การออกเสียงภาษาอังกฤษซึ่งผู้เรียนจะได้รับความสนุกสนานจากการเรียนรู้และเล่นเกมส์คำศัพท์ไปในเวลาเดียวกันซึ่งดีกว่าการต้องท่องจำคำศัพท์เป็นจำนวนมากซึ่งจะทำให้ผู้เรียนรู้สึกยากในการจดจำคำศัพท์และทำให้ขาดแรงจูงใจต่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ

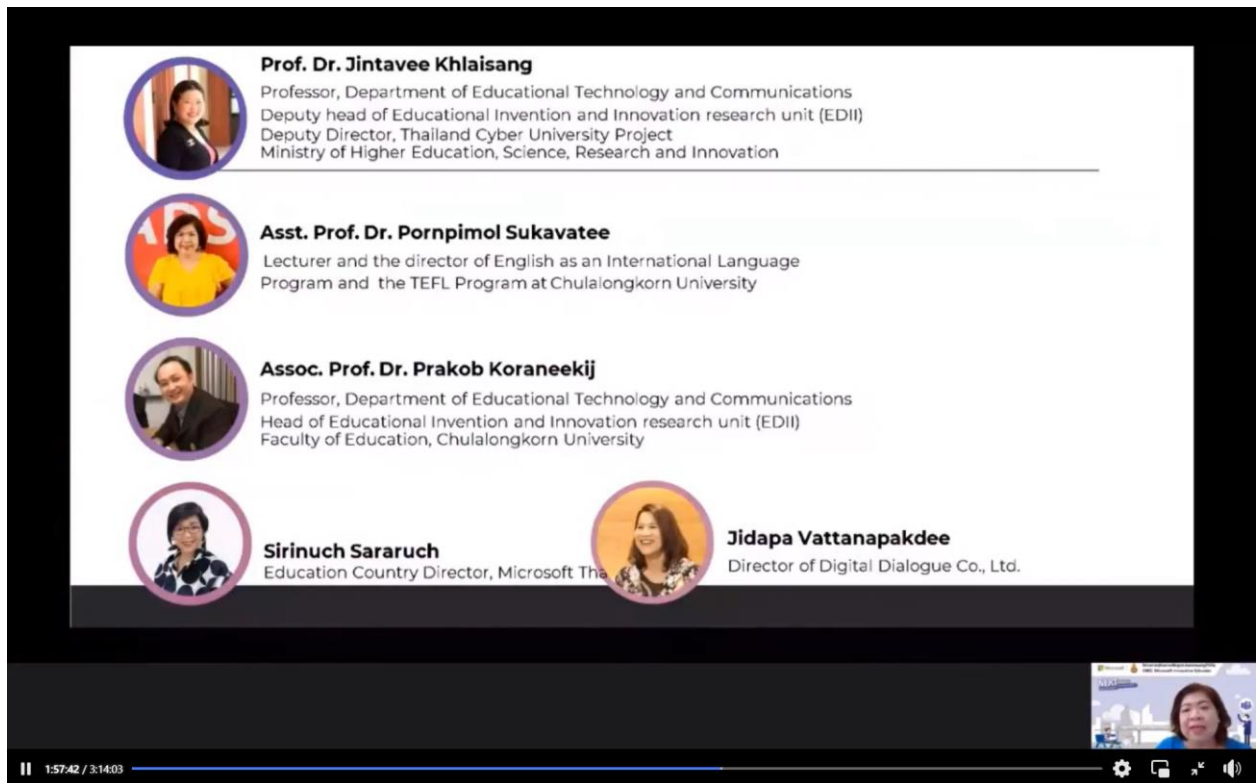
การนำ Quizlet มาประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ สามารถทำได้ดังนี้

๑. ผู้สอนสามารถใช้ Quizlet ในการฝึกฝนทักษะคำศัพท์ภาษาอังกฤษให้แก่ผู้เรียน โดยผู้สอนนำคำศัพท์จากหนังสือหรือบทเรียนมาสร้างชุดคำศัพท์พร้อมด้วยความหมายหรือรูปภาพ จากนั้นผู้เรียนสามารถฝึกฝนทักษะคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้ด้วยตนเองผ่านทางโทรศัพท์มือถือ แท็บเล็ตหรือคอมพิวเตอร์โดยสามารถเลือกฝึกทักษะคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้หลายวิธี เช่น Flashcards, Learn, Write, Spell, Test, Match, Gravity, Live โดยผู้สอนสามารถใช้ชุดคำศัพท์ในการฝึกฝนคำศัพท์ให้ผู้เรียนระหว่างการเรียนการสอนหรือทบทวนคำศัพท์เมื่อจบบทเรียนและผู้เรียนสามารถใช้ Quizlet ในการฝึกฝนทักษะคำศัพท์ภาษาอังกฤษนอกห้องเรียนได้อีกด้วย

๒. ผู้สอนสามารถให้ผู้เรียนฝึกฝนทักษะการออกเสียงภาษาอังกฤษโดยผู้เรียนฝึกออกเสียงคำศัพท์ตามที่ได้ยินจากการใช้เครื่องมือเรียนรู้ Spell คือแบบทดสอบคำศัพท์ด้วยการฟังเสียงหรือระหว่างการฝึกฝนทักษะคำศัพท์โดยใช้บัตรภาพ บัตรคำศัพท์

๓. ผู้สอนสามารถสร้างแบบฝึกหัดไวยากรณ์โดยใช้ Quizlet ในลักษณะของบัตรคำที่ให้เขียนคำศัพท์หรือโครงสร้างประโยคไวยากรณ์ต่าง ๆ ลงไปได้ในแต่ละด้านของบัตรคำเช่น การให้ชุดของคำปรากฏรวม (collocation words) ของคำศัพท์แทนการให้ความหมายของคำศัพท์นั้น ๆ บนอีกด้านของบัตรคำหรือการเรียงคำให้เป็นประโยคที่ต้องเรียงตามหลักไวยากรณ์โดยเขียนคำศัพท์ที่สลับลำดับไว้ด้านหนึ่งของบัตรคำและอีกด้านหนึ่งให้เขียนประโยคที่ต้องเรียงตามหลักไวยากรณ์ของชุดคำที่สลับที่กันนั้นทำให้ผู้เรียนฝึกฝนและจดจำหลักไวยากรณ์ได้

๔) Media Sharing เป็นเว็บไซต์ที่ให้ผู้สามารถใช้สามารถอัปโหลดรูปภาพ วิดีโอ หรือเพลงเพื่อแบ่งปันหรือเผยแพร่ให้กับสมาชิกหรือสาธารณชนทั่วไปตัวอย่างเว็บไซต์ที่เป็น Media Sharing เช่น Youtube, Vimeo, Veoh, Flickr, Photobucket, Imageshack และ Snapfish ซึ่ง Youtube เป็น Media Sharing ที่ได้รับความนิยมมากที่สุด



Prof. Dr. Jintavee Khlaisang
Professor, Department of Educational Technology and Communications
Deputy head of Educational Invention and Innovation research unit (EDII)
Deputy Director, Thailand Cyber University Project
Ministry of Higher Education, Science, Research and Innovation

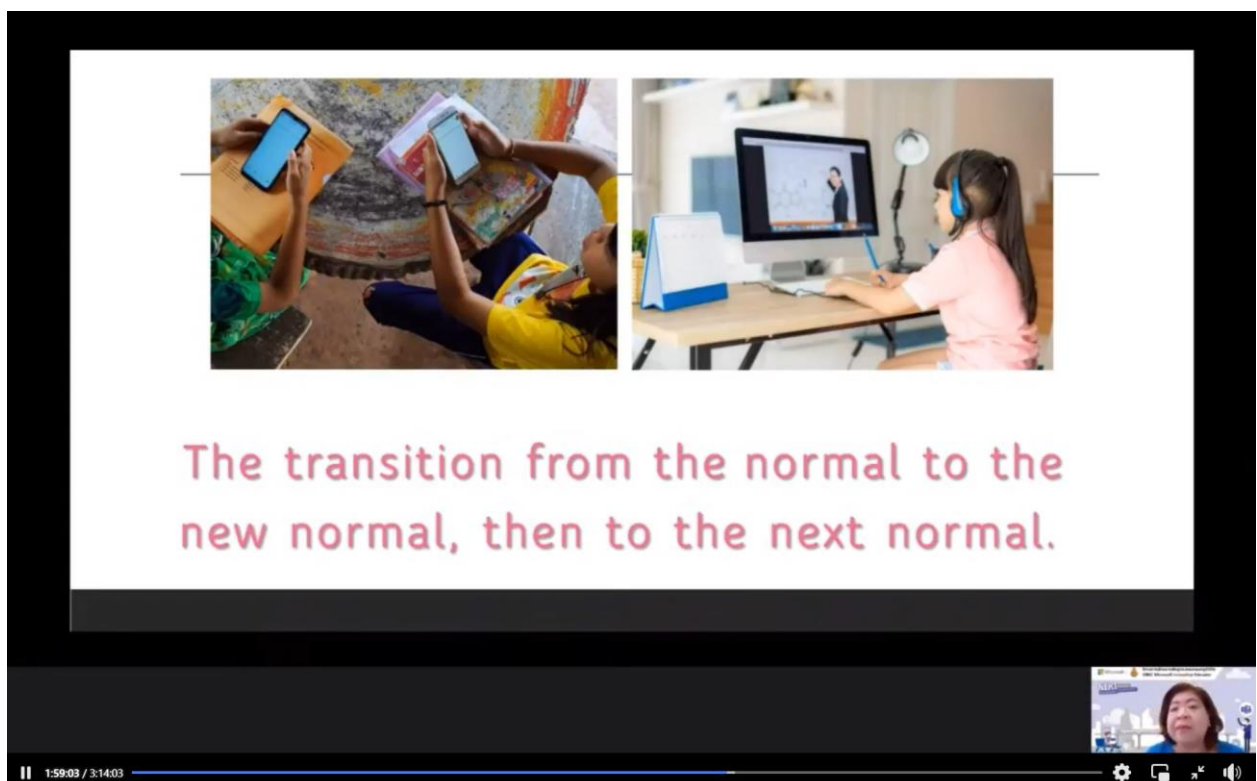
Asst. Prof. Dr. Pornpimol Sukavatee
Lecturer and the director of English as an International Language
Program and the TEFL Program at Chulalongkorn University

Assoc. Prof. Dr. Prakob Koraneekij
Professor, Department of Educational Technology and Communications
Head of Educational Invention and Innovation research unit (EDII)
Faculty of Education, Chulalongkorn University

Sirinuch Sararuch
Education Country Director, Microsoft Thailand

Jidapa Vattanapakdee
Director of Digital Dialogue Co., Ltd.

1:57:42 / 3:14:03





The transition from the normal to the new normal, then to the next normal.

1:59:03 / 3:14:03

Deputy Secretary - General of the Education Council
September 1st, 2016

Target "Driving the Country"

Thailand 4.0

- ❖ Decrease dependence on imports
- ❖ Strengthen domestic economy
- ❖ Create sharing society

"Driving Sufficiency Economy"

Thai people 4.0

University 4.0

- Conduct research
- Produce manpower
- Create leaders
- English proficiency
- ICT literacy
- Reading literacy
- Active learning
- Self learning
- Analytic thinking
- Public service

Vocational 4.0

- Vocational skills

School 4.0

Linking knowledge, Linking education, Non Formal Ed, Innovation, Personnel production with skills and knowledge, Youth preparedness

Your microphone is muted.

2:03:22 / 3:14:03

เน้นพัฒนาสมรรถนะ 6 ด้าน

การสื่อสาร (Communication : CM)

การรับและส่งสารบนความเข้าใจ
ความเคารพในความคิดเห็นและวัฒนธรรมที่แตกต่าง
รวมทั้งสามารถตัดสินใจเลือกใช้สื่อ สร้างสื่อ
และกลวิธีการสื่อสารที่มีรูปแบบวัฒนธรรมหรือ อัจฉริยะ
ให้บรรลุเป้าหมายได้อย่างเหมาะสม
และยอมรับผิดชอบต่อสังคม โดยให้สามารถใช้ภาษาไทยได้ดี
มีทักษะสื่อสารภาษาอังกฤษ ภาษาที่ 3 สื่อดิจิทัล
และสื่อประสมได้เป็นอย่างดี

หลักสูตรฐานสมรรถนะ

2:05:22 / 3:14:03

ต้องผ่านภาษาอังกฤษระดับ B1 ตามเกณฑ์มาตรฐาน CEFR

การสอบข้อรับใบอนุญาตฯ ครั้งนี้จะต้องมีการทดสอบวิชาภาษาอังกฤษให้ผ่าน
ในตามกรอบอ้างอิงร่วมสหภาพยุโรป (Common European Framework
Reference on Language : CEFR) ระดับ B1 ด้วย

**ซึ่งหากใครไม่ผ่านจะต้องมีการทดสอบจนกว่า
จะผ่านถึงจะได้ใบอนุญาตฯ**

Beginner Intermediate Advanced

Your microphone is muted.

2:06:06 / 3:14:03

๗ พฤษภาคม ๒๕๖๔

เรื่อง แนวทางการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษ ตามกรอบมาตรฐานความสามารถทางภาษาอังกฤษ (CEFR) สำหรับครูและบุคลากรทางการศึกษา

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนทุกโรงเรียนในสังกัด

สิ่งที่ส่งมาด้วย แนวทางการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษ จำนวน ๑ ชุด

ด้วย สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน มีนโยบายการพัฒนาและส่งเสริมสมรรถนะด้านภาษาอังกฤษของครู บุคลากรทางการศึกษา และนักเรียน โดยกำหนดเป้าหมายระดับความสามารถทางด้านภาษาอังกฤษ ตามกรอบมาตรฐานการวัดระดับความสามารถทางภาษาอังกฤษ ที่ได้รับการยอมรับในระดับสากล (Common European Framework of Reference for Languages: CEFR)

๒. ให้ดำเนินการพัฒนาระดับความสามารถทางด้านภาษาอังกฤษตามกรอบ CEFR ของตนเอง ให้ถึงเป้าหมายตามที่สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานกำหนด คือ ตั้งแต่ระดับ B1 เป็นต้นไป สำหรับครูผู้สอนภาษาอังกฤษระดับประถมศึกษา และตั้งแต่ระดับ B2 เป็นต้นไป สำหรับครูผู้สอนภาษาอังกฤษระดับมัธยมศึกษา ด้วยวิธีการต่าง ๆ ตามความถนัดและระดับความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษของแต่ละบุคคล

จากงานวิจัยปี 2561 พบว่าครูภาษาอังกฤษระดับประถมและมัธยมศึกษาทั่วประเทศไทยกว่า 75 เปอร์เซ็นต์ มีทักษะตามกรอบมาตรฐานการประเมินความสามารถทางภาษา (CEFR-Common European Framework of Reference for Languages) อยู่ในระดับ A2หรือต่ำกว่า

Your microphone is muted.

2:08:14 / 3:14:03

WHAT ARE 21ST CENTURY SKILLS? THESE 4 C's:

C
COMMUNICATION
 Sharing thoughts, questions, ideas &

C
COLLABORATION
 Working together to reach a goal. Putting

C
CRITICAL THINKING
 Looking at problems in a new way and linking

C
CREATIVITY
 Trying new approaches to get things done equals

THE 21ST CENTURY SKILLS REQUIRED IN LEARNERS POSITS NEW WAYS OF ENGLISH LANGUAGE TEACHING AND LEARNING

Your microphone is muted.

2:10:16 / 3:14:03

Elements

- Ubiquitous Technology
- Mobility
- Flexibility
- Individual Learning
- Creative Interactivity

Tools

- Chatbot
- iReview

English Language Communicative Skills in 21st century

R Read	L Listen
W Write	S Speak
C Communication and collaboration skills for 21st century learners	

Your microphone is muted.

2:11:40 / 3:14:03

ขั้นที่ 1 เตรียมความพร้อมในการใช้นวัตกรรมแอปพลิเคชัน (M: Mobile accessing)

เป็นขั้นการเตรียมความพร้อมผู้เรียนในการเข้าร่วมกิจกรรมโดยการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ในขั้นนี้ได้พัฒนานวัตกรรม Chatbot (MALLIE) เปรียบเสมือนผู้ช่วยส่วนตัวของผู้เรียนโดยระบบจะให้ข้อมูลและกิจกรรมการเรียนรู้ต่างๆ กับผู้เรียนผ่านทาง Facebook inbox โดยผู้สอนสามารถใช้ Chatbot ในการตั้งคำถาม และการใช้สื่อต่างๆ ได้แก่ รูปภาพหรือคลิปวิดีโอ เพื่อให้ความรู้แก่ผู้เรียน รวมทั้งการกำหนดภาระงานหรือการออกแบบกิจกรรมที่สอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียน เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้เชิงลึกและเกิดความสนใจในบทเรียน

II 2:14:15 / 3:14:03

ขั้นที่ 2 พัฒนาศักยภาพการอ่านแบบมีปฏิสัมพันธ์ (A: Active reading)

ผู้สอนกำหนดกิจกรรมการเรียนรู้ในรูปแบบของคลังคำศัพท์ที่แสดงผ่าน Chatbot โดยให้ผู้สอนจะกำหนดจำนวนคำและความถี่ในการแสดงเนื้อหา เช่น การเรียนคำศัพท์ 10 คำต่อ 1 วัน โดยผู้สอนจะมีหน้าที่วางแผน กำหนดกิจกรรม และกำหนดคำตอบล่วงหน้าไว้ผ่านแอปพลิเคชัน MALLIE ไว้สำหรับผู้สอนตั้งค่าในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ต่าง ๆ ผู้เรียนมีหน้าที่เรียนรู้คำศัพท์ให้ได้ตามเกณฑ์ที่ผู้สอนกำหนด

Your microphone is muted.

II 2:16:50 / 3:14:03

ขั้นที่ 3 พัฒนาทักษะฟังคำศัพท์ (L: Listening vocabulary)

ผู้เรียนจะได้เรียนรู้คำศัพท์ที่ผู้สอนคัดเลือก แบ่งหมวดหมู่ และกำหนดไว้ในระบบ โดยคำศัพท์ที่นำมาให้ผู้เรียนศึกษาจะอยู่ในระดับ B1 ตามมาตรฐาน Common European Framework of Reference for Languages (CEFR) เป็นมาตรฐานสากลที่ใช้อธิบายระดับความเชี่ยวชาญทางภาษาระดับสากล ผู้สอนจะกำหนดให้ผู้เรียนเรียนรู้คำศัพท์ผ่าน Chatbot ร่วมกับ Online Dictionary (Collin) ผู้เรียนจะได้พัฒนาทักษะการฟังผ่านเสียงที่อยู่ในระบบ Online dictionary และพัฒนาทักษะการฟังจากโจทย์ที่ได้ในแต่ละ Mission

2:17:42 / 3:14:03

ขั้นที่ 4 ทบทวนความรู้ผ่านแบบฝึกหัด (L: Let's review)

กิจกรรมที่ทบทวนทักษะทางภาษาอังกฤษโดยแบ่งออกเป็น 2 ส่วนหลักๆ คือ (1) ส่วน Chatbot เป็นกิจกรรมทบทวนความรู้ในทักษะการอ่าน และการเขียน (R-W) และ (2) กิจกรรมสร้างงานที่ได้จากการทบทวนความรู้ โดยผู้เรียนจะสร้างจากทักษะการฟังและการพูด (L-S) เพื่อให้บรรลุเป้าหมายตามที่คุณสอนกำหนดไว้ โดยผู้สอนจะตรวจสอบผลการทำแบบฝึกหัดของผู้เรียนผ่านแอปพลิเคชัน MALLIE

Your microphone is muted.

2:18:35 / 3:14:03

ขั้นที่ 4 ทบทวนความรู้ผ่านแบบฝึกหัด (L: Let's review)

กิจกรรมที่ทบทวนทักษะทางภาษาอังกฤษโดยแบ่งออกเป็น 2 ส่วนหลักๆ คือ (1) ส่วน Chatbot เป็นกิจกรรมทบทวนความรู้ในทักษะการอ่าน และการเขียน (R-W) และ (2) กิจกรรมสร้างงานที่ได้จากการทบทวนความรู้ โดยผู้เรียนจะสร้างจากทักษะการฟังและการพูด (L-S) เพื่อให้บรรลุเป้าหมายตามที่ผู้สอนกำหนดไว้ โดยผู้สอนจะตรวจสอบผลการทำแบบฝึกหัดของผู้เรียนผ่านแอปพลิเคชัน MALLIE

Your microphone is muted.

2:18:34 / 3:14:03

ออกจากเว็บเบราว์เซอร์

ขั้นที่ 5 พัฒนาทักษะการเขียนและทักษะการพูดแบบมีปฏิสัมพันธ์ (Interactive writing and speaking)

ผู้เรียนจะนำทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษทั้งการเขียนและการพูดมาบูรณาการเพื่อสร้างสรรค์ผลงานรีวิวลิตภัณฑ์ผ่านตัวละครเสมือน (Avatar) ในระบบ iReview ที่อยู่ในแอปพลิเคชัน MALLE หรืออัติโนมัติตัวเอง โดยผู้เรียนจะแสดงความสามารถในการพูดรีวิวลิตภัณฑ์โดยใช้คำศัพท์ที่เรียนรู้จากขั้นข้างต้น พร้อมกับเขียนคำบรรยายประกอบการรีวิวลิตภัณฑ์ อีกทั้งยังต้องใช้ความคิดสร้างสรรค์ที่ถือเป็นทักษะที่สำคัญในศตวรรษที่ 21 ในการสร้างผลงานให้น่าสนใจและสร้างสรรค์

2:20:16 / 3:14:03



ภาคผนวก เกียรติบัตรผ่านการทดสอบ

เกียรติบัตร

หลักสูตรที่ ๓ : มุมมองใหม่ของการบริหารจัดการศึกษาและการพัฒนาทักษะผู้เรียนรู้สู่การเป็น
พลเมืองยุคดิจิทัลของโลกแห่งศตวรรษที่ ๒๑ "Reimagined Education & Learner for Global
Digital Citizenship in ๒๑st Century"



สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
และ บริษัท ไมโครซอฟท์ (ประเทศไทย) จำกัด

ขอมอบวุฒิบัตรฉบับนี้เพื่อแสดงว่า

นางนงเยาว์ สมวัน

ได้ผ่านการอบรมหลักสูตร
หลักสูตรที่ 3 : มุมมองใหม่ของการบริหารจัดการศึกษา
และการพัฒนาทักษะผู้เรียนรู้สู่การเป็นพลเมืองยุคดิจิทัลของโลกแห่งศตวรรษที่ 21

ในวันที่ 18 กันยายน 2564 ระยะเวลา 3 ชั่วโมง

(นายอัมพร พินะสา)

เลขาธิการคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน